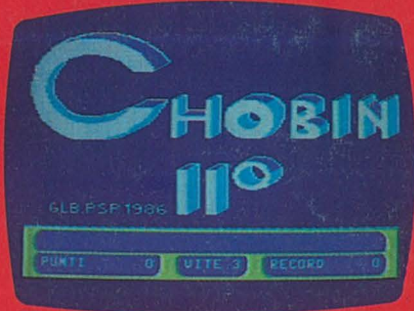
MENSILE - ANNO I - N. 1

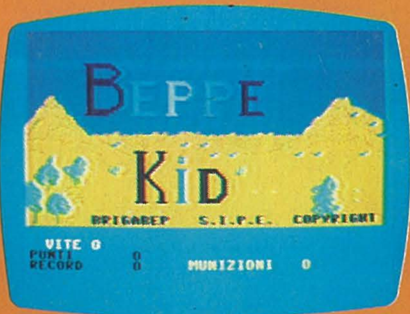
RUN/STOP THE 64

MAGIC GAMES





- WEST
- CHOBIN II
- BEPPE KID



- CASTLE OF LIFE
- SLYNKY L'ESPLORATORE





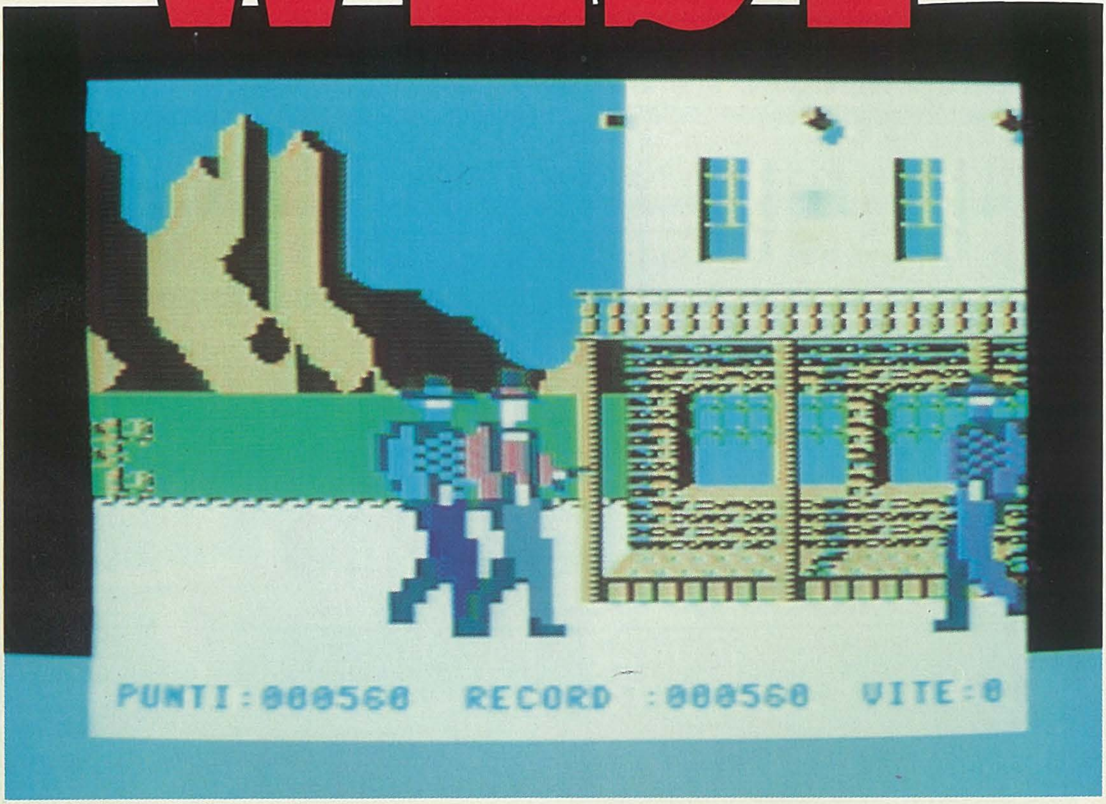

GRANDE NOVITA'
2 NUOVE RIVISTE
IN EDICOLA
32 PAGINE A COLORI
MENSILE ANNO I N° 1
commodore GAMES 64
LUPENIO
SLYNKY IN HORODER
COLOR MIND
PIRATI
FIRE-DRILL
RUN/STOP THE 64 MAGIC GAMES
MENSILE - ANNO I - N. 1
WEST
CHOBIN II
BEPPE KID
CASTLE OF LIFE
SLYNKY L'ESPLORATORE
fantastici giochi
per il tuo computer

sommario

RUN/STOP THE 64 MAGIC GAMES

RUN/STOP The 64 magic games N° 1 supplemento a Special Program N° 43 - Periodico mensile - Maggio 1988 - Edizioni Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Direttore Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. Milano N. 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - Tel. 8467545 - 20142 Milano - Stampa Grafika '78 Pioltello.

WEST



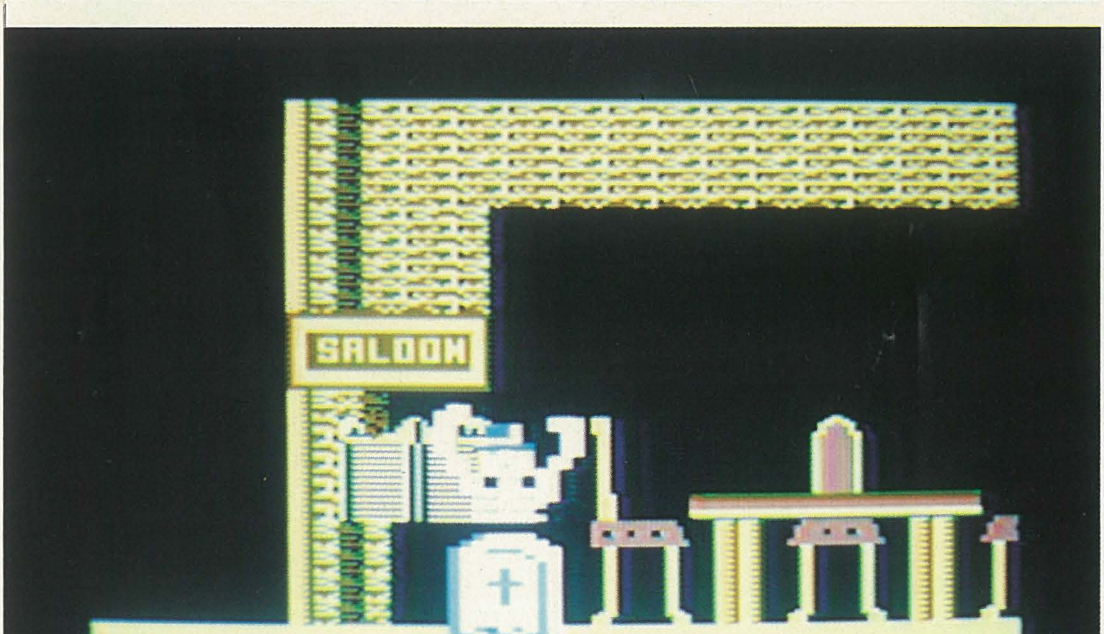
Forza amici, rispolverate il vostro cappello da cowboy e la vostra portentosa Colt perché in questo gioco vi saranno d'aiuto.
Il protagonista, Gold Jack, è un tenace difensore della legge anche se non possiede la stella di sceriffo, durante uno dei suoi giri a cavallo incontra una spia Sioux che lo informa dell'esistenza di una grande distilleria a Pony City.
Dopo aver fatto il pieno di munizioni, giunge in questa località pericolosa dove vige un clima di violenza, a Pony City ogni gringo straniero non è il benvenuto, quindi non si sprecano utili occasioni per fare di lui un sacco di polpette.
Siccome nessun abitante si presta a fornire informazioni, neanche scucendo qualche dollaro, il nostro amico dovrà entrare in qualsiasi locale, come il saloon, la banca, la stazione ecc., per sapere con la forza tutte le informazioni necessarie per ricostruire tutti i particolari relativi alla distilleria clandestina.
La sua abilità non dovrà essere esclusivamente di tipo manuale, anche se è fondamentale difendersi con la Colt, infatti dovrà essere capace di rispondere in modo esatto alle domande che gli verranno poste, la risposta esatta verrà premiata portando a cinque l'indicatore delle sue vite disponibili.
Ed ora impugnate la vostra fedele arma e non esitate a far fuoco contro ogni forestiero che si avvicinerà a voi con l'intento di assalirvi!

CONTROLLI

Joystick in porta 2

RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES



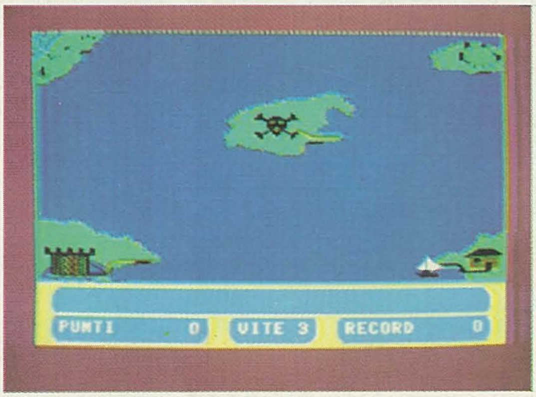


RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES

RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES



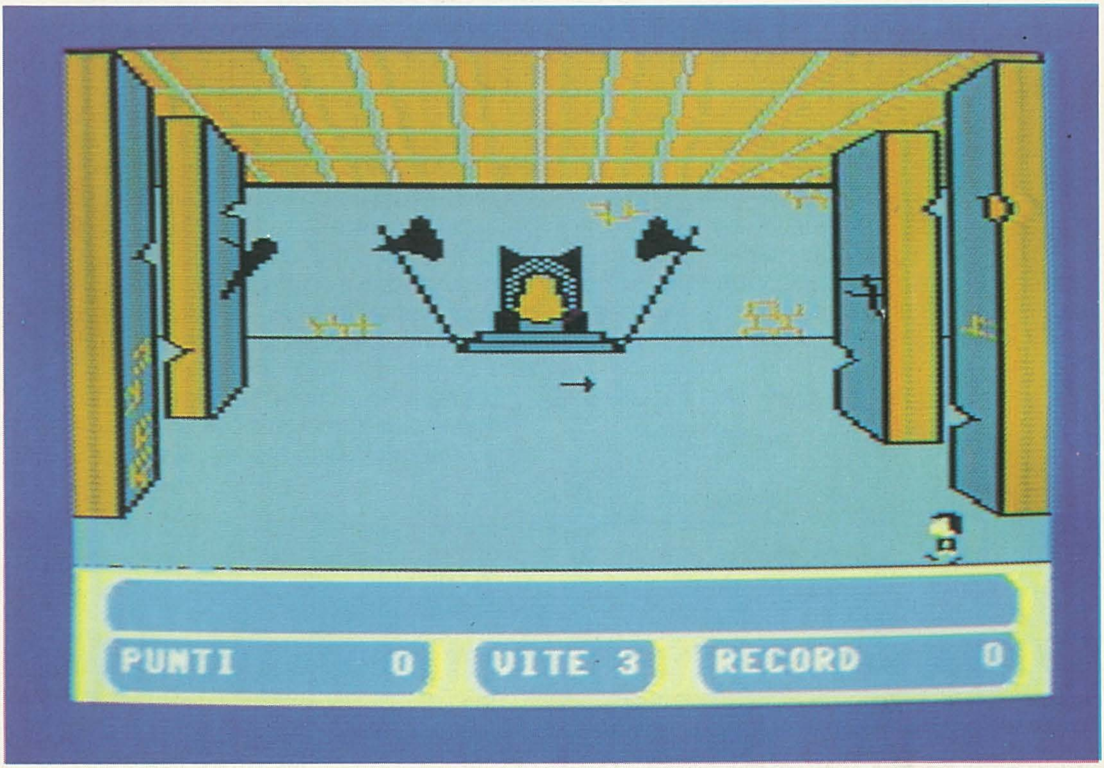
Chobin, un bravissimo marinaio, si recava tutte le mattine in riva al mare per respirare una buona boccata d'aria, sempre immerso nei suoi pensieri non avrebbe mai immaginato che un giorno avrebbe dovuto affrontare rischi e pericoli di ogni genere.
La fantastica avventura del nostro Chobin inizia proprio in riva al mare una mattina di primavera.
Mentre pensava come al solito alle cose più strane, venne disturbato da un rumore, si alzò in piedi e si diresse alla fonte di questo rumore, proprio in quel punto trovò una bottiglia che spinta dalle onde del mare continuava a sbattere contro lo scoglio.
Raccolse la bottiglia e vide che conteneva un messaggio, la aprì e trovò una pergamena che riportava la seguente frase:
«Porta il giusto oggetto davanti al trono del re dei turchi e verrai premiato con uno stupendo tesoro».
Chobin non se lo fece ripetere due volte e con la sua barca iniziò subito il suo fantastico viaggio.
Voi controllerete il nostro Chobin nella sua avventura, ma fate attenzione a dirigerlo verso l'isola giusta con l'oggetto giusto, altrimenti il povero Chobin farà una brutta fine!



CONTROLLI

Joystick in porta 2
Sulla barca: alto accelera
basso decelera
destra gira verso destra
sinistra gira verso sinistra





RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES

RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES

RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES



Facciamo un lungo salto nel passato per raggiungere il vecchio Far West dove si trova il nostro eroe, Beppe Kid.
La postazione di partenza è la fortezza base, da questa dovrete raggiungere il castello ove si cela un diamante.
Il percorso che porta al castello è molto pericoloso, infatti molti uccelli predatori e qualche indiano di passaggio non esiteranno ad attaccarvi: reagite con la vostra Colt sparando con parsimonia perché i colpi sono contati, oppure evitate lo scontro con i volatili saltando verso l'alto.
Se riuscirete a raggiungere illesi il castello,



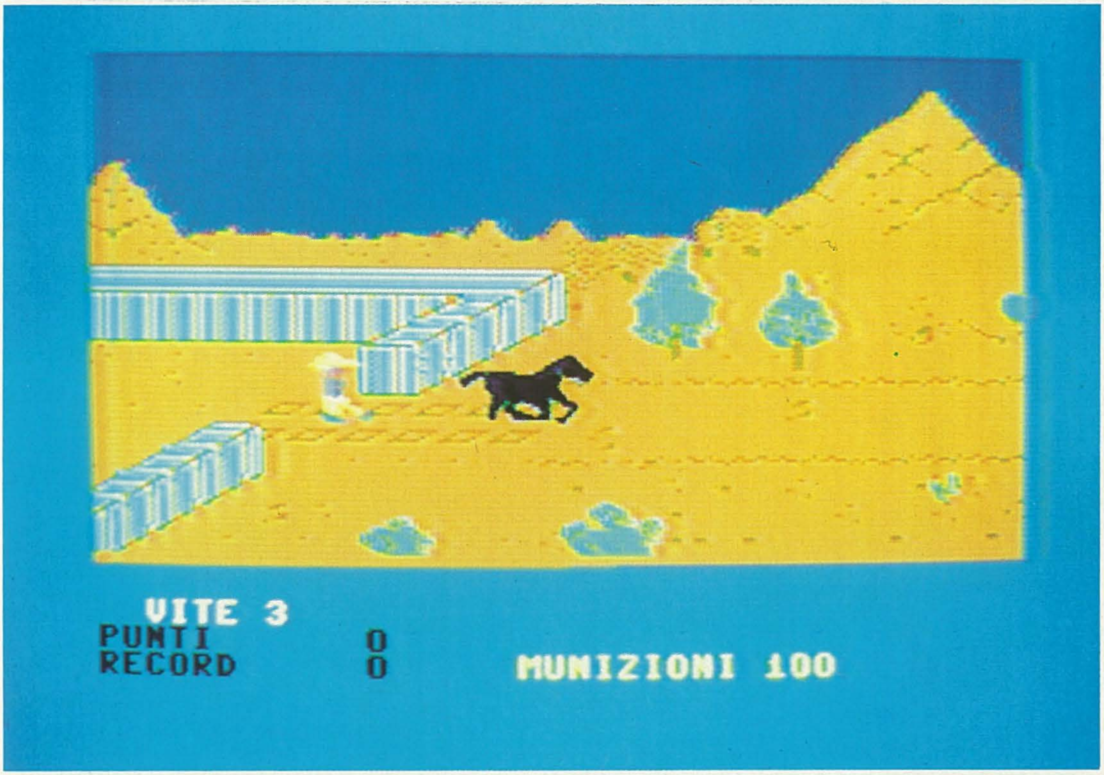
scendete da cavallo ed avventuratevi all'interno del labirinto di stanze, una di esse cela il diamante.
Per passare da un piano all'altro dovrete recuperare le cinque chiavi disperse, mentre per accedere alla stanza del diamante avrete bisogno di comporre una parola chiave formata da 6 lettere, quest'ultime sono disperse all'interno delle varie stanze.
Fate attenzione a non sprecare munizioni perché non sono illimitate, se vorrete recuperare altre munizioni dovrete tornare alla fortezza e questo non è sicuramente conveniente.
Ricordate che il gioco termina riportando il diamante alla fortezza base, comunque potrete constatarlo voi stessi se ci riuscirete!

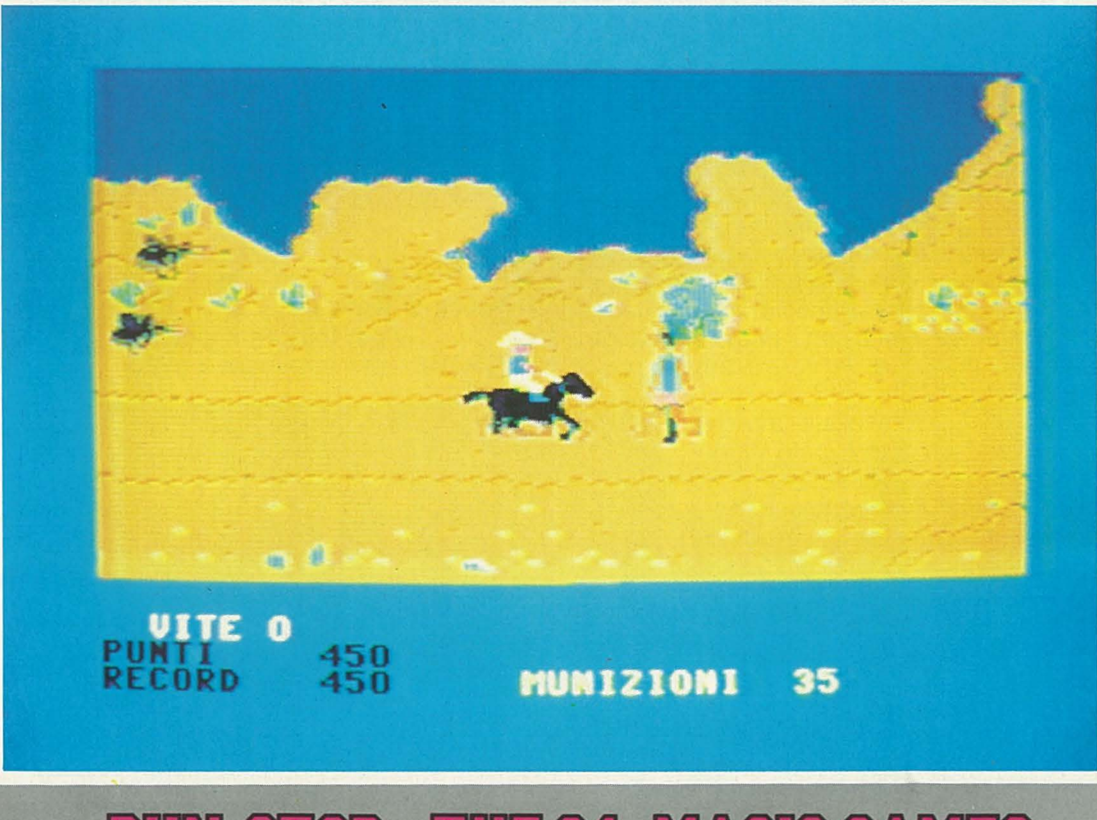
CONTROLLI

Joystick in porta 2

F1 - cancella i caratteri inseriti nel tabellone che si trova nei pressi del diamante;

F7 - inserisce un carattere nel suddetto tabellone





RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES

RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES

RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES



Un prode cavaliere senza paura è il protagonista di qusta fantastica vicenda ambientata nel ''Castello della vita''.
Egli dovrà affrontare mille pericoli causati dagli spiriti, emissari della forza maligna, per riuscire a raggiungere la magica ''Anfora della vita'', in seguito dovrà affrontare altre insidie prima di raggiungere la stanza del maligno trasformatosi in mostruoso drago. Se uscirete vittoriosi nella lotta con il drago potrete raggiungere e salvare la vostra amata principessa.
Il controllo del cavaliere avviene con mosse ben determinate suggerite dall'indicatore di direzione che si trova alla destra dello schermo; voi dovrete cercare di muovere nel minor tempo possibile prima che qualcuno, accortosi di una presenza ostile nella stanza, vi uccida lanciando un enorme masso sulla vostra testa.
Non sprecate le vostre forze perché avete solamente quattro vite a disposizione, quindi non distraetevi ma concentratevi e siate sempre pronti con i riflessi!

CONTROLLI

Joystick in porta 2
F1 - per iniziare il gioco
RESTORE - per terminare il gioco





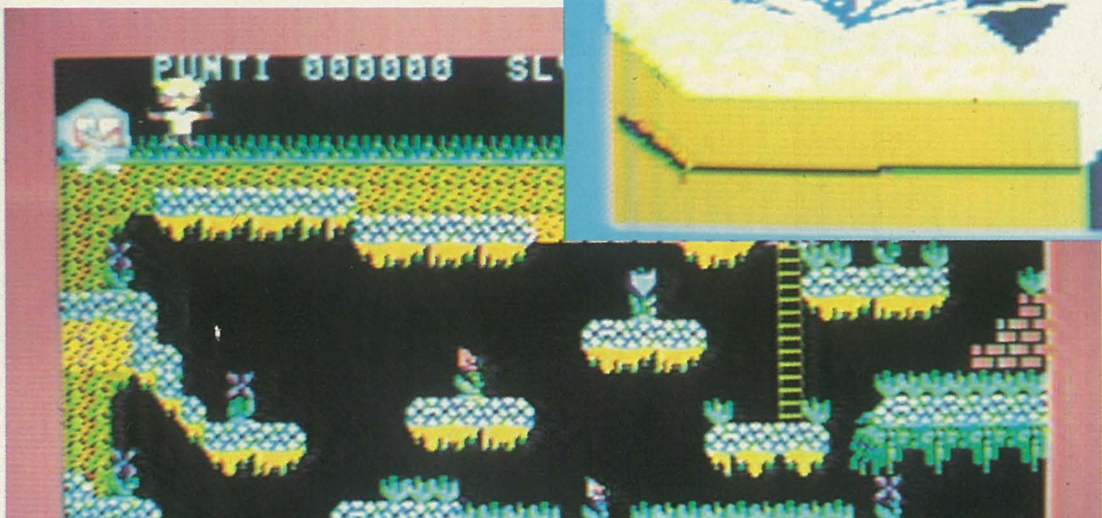


RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES

SLYNKY L'ES

Slynky, capelli rossi e ciuffo al vento, è un ragazzo che ama fantasticare e per questo motivo la sua ragazza, molto più posata, lo ha sempre rimproverato.
La sua avventura inizia in modo molto strano, uno sconosciuto gli si avvicina per ottenere risposta ad una informazione, in merito alla direzione da prendere per il raggiungimento di una strada, dopo aver sentito la cortese risposta del nostro Slynky inizia a raccontare una stranissima storia relativa ad un magico giardino in cui sono dispersi tre magnifici tesori.
Sempre più coinvolto in questa interessante storia, il nostro Slynky chiede ulteriori spiegazioni ed il forestiero continua il suo racconto denso di particolari: il giardino di cui gli stava





RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES

PLORATORE



parlando non era mai stato scoperto da altri uomini a causa della folta siepe che lo circondava.
Trovatosi in quel luogo per caso, raccontò di essersi avventurato al suo interno e di essere stato subito assalito da terribili mostri che lo inseguivano urlando «nessuno riuscirà mai a recuperare i tre tesori che noi custodiamo!», colto dal panico si diede subito alla fuga ripromettendosi di non tornare mai più in quel terribile posto indemoniato.
La curiosità di Slynky rimase viva anche nei giorni successivi all'incontro con il forestiero, fu così che decise di avventurarsi all'interno di quel magico giardino.
Il destino del nostro amico è nelle vostre mani, infatti sarete voi a guidare Slynky alla ri-



RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES

RUN STOP THE 64 MAGIC GAMES





cerca dei tre tesori facendo attenzione ad evitare l'attacco dei vari mostri e delle piante carnivore.
L'unico consiglio che vi posso dare è di essere più cauti e al contempo meno distratti di Slynky, altrimenti farete i conti con i guardiani dei tesori!

CONTROLLI

Joystick in porta 2

Z - muove Slynky verso sinistra
C - muove Slynky verso destra
SHIFT - per saltare
CONTROL - per iniziare da capo

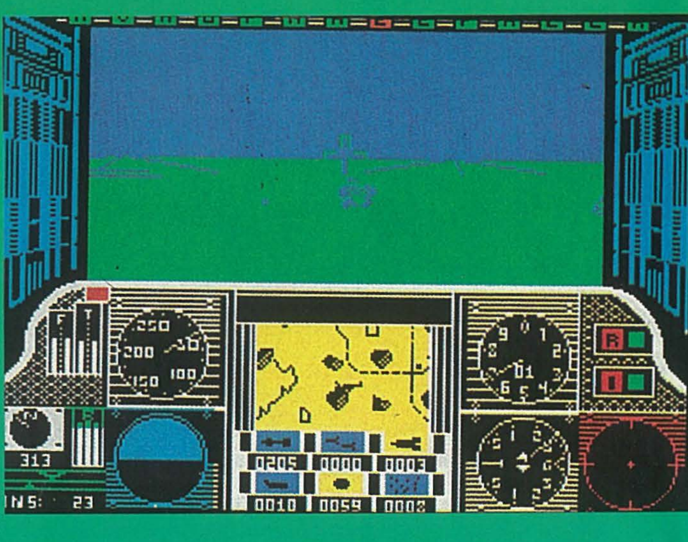


OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
MENSILE - N.
CBM 64
SPECTRUM 48K
20 GIOCHI
FAST LOADING "BITURBO"
CBM
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer



È passato un po' di tempo vero? Gunship fu creato un po' di anni fa dalla Micropose per il C64 e ciascuno pensò che fosse la miglior cosa che potesse capitare alle future simulazioni di combattimento diventate pane quotidiano.
Sfortunatamente è passato molto tempo per essere portato sull'MSX.
Nel gioco, avete la possibilità di volare nei cieli con un elicottero d'attacco Apache. Armato

con un vertiginoso arsenale di armi e protetto da rivestimenti corazzati, può "masticare" ed espellere qualsiasi cosa che gravita intorno a lui. Vi racconto qualche cosa in merito. In men che non si dica ebbi dei guai che voi non potreste immaginare. Non avevo idea di dove fossi e lottai con una macchina che non era facile da controllare nelle migliori condizioni, lasciato solo in una notte con forte vento e con forze nemiche in attacco.
All'inizio ammisi che dovevano esserci le istruzioni, le opzioni avrebbero dovuto apparire una volta e fui felicemente sorpreso nel vedere come fossero accessibilmente facili. Quando iniziate, potete selezionare un numero di opzioni per rendere la vita più semplice nei primi stadi. Lo sfondo per i menù da una illustrazione abbastanza simpatica dell'elicottero e le raffinate scatole grigie contengono le opzioni (da sinistra in alto ed in basso a destra).
Potete adattare gli elementi base come le condizioni del tempo e la bravura del nemico. Anche piloti senza esperienza come me possono scegliere l'opzione "atterraggio perfetto" che previene la maggior parte di inconvenienti dell'atterraggio senza schianti.
La cosa migliore di **Gunship** è il modo reale in cui le missioni sono dettagliate. Attraversando i molti schermi grigi, gradatamente apprenderete molto sulla natura di quello che vi è stato assegnato, la caparbietà delle forze ribelli, localizzazione dei bersagli primari e secondari, difficoltà, ecc.
Le missioni variano da compiti facili come portar fuori un bidone, a dure situazioni degne di essere premiate con una Purple Heart.
Una volta che avete selezionato la missione, equipaggiatevi con combinazioni diversificate: cannoni, razzi e missili, unitamente alla benzina. Sta a voi decidere sulla combinazione corretta che dipende dalla vostra missione. Una volta partiti, aver messo in moto il motore, il rotore e controlli dei freni, potete partire lanciandovi nel paesaggio grafico andando in cerca di guai. Abbastanza presto il vostro computer di bordo illuminerà un messaggio indicante che il bersaglio è in vista o che l'elicottero nemico è in volo.
Sfortunatamente man mano che il computer di bordo prosegue, questo non è così acuto e vi informa che la vostra stessa base è sotto tiro. Ad ogni modo, quando il nemico è nel vostro raggio d'azione, è opportuno spegnere il computer di bordo e scegliere ogni tipo di arma possibile.
Potete anche vedere uno schermo-mappa. Così saprete dove state andando e potete risparmiare benzina se dovete semplicemente girovagare.
Graficamente bunship non è particolarmente eccitante. Vediamolo, le linee grafiche non sono molto azzeccate. In **Gunship**, tuttavia la Micropose ha fatto in modo da rendere ogni cosa funzionale, per essere sicuri della giocabilità del gioco ad una sensibile velocità. Gunship è un gioco di grande intensità, che ha incorporato tutte le cose che danno ad un reale combattimento di piloti dei grattacapi. È un gioco che diverte sia gente seria che gente come me che non è molto introdotta negli elementi teorici di un controllo di volo.



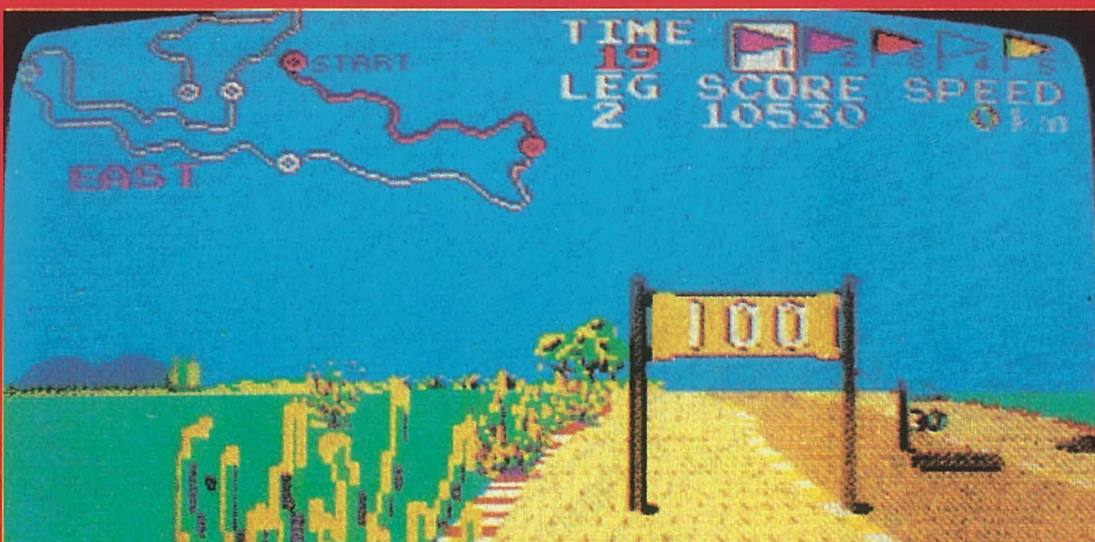
BUGGY BOY

Nella metà dell'85, Buggy Boy era un gran gioco, con i suoi tre schermi che davano una veduta angolare del traffico, dei recinti, degli alberi, delle rocce e via di seguito. Buggy Boy mi colpisce oggi più come uno dei predecessori di Out Run che per qualsiasi altro aspetto. Vi sono in tutto quattro percorsi ed una pista per esercitarsi. Ciascun percorso, a parte la pista di esercitazione, è diviso in livelli, per superare i quali velocemente con il vostro mezzo pasciuto vi sono dati 75 secondi.
Purtroppo quando Elite ha tentato di adattare le tre corsie alla versione per il computer, ha dovuto restringere i grafici e comprimerli in un angolo dello schermo.
Nonostante questo, nessuna delle altre caratteristiche è andata perduta nel passaggio dal video-game al computer.

Voi avete delle eccellenti particolarità, come palloni da calcio che possono essere eliminati dalla corsia permettendovi di ottenere dei punti come premio, rampe di lancio che vi fanno rimbalzare, come se foste privi di controllo, quando atterrate e salite che fanno inclinare il veicolo sulle ruote laterali.
A proposito dello sterzo, i giapponesi sarebbero interessati al disegno di questa automobilina! La percorribilità della strada è buona, non importa quanto stretta sia la curva: se voi lasciate andare la leva di comando, la macchinina sterzerà da sola. Nel gioco sono stati introdotti alcuni effetti simpatici e sono stati riprodotti fedelmente anche alcuni validi accorgimenti, come gallerie e ponti.
Le piste sono state ben disegnate, con rampe di lancio collocate al posto giusto, cosic-




NORTH
START
TIME
LEG
1
SCORE
00000
KPH
LO
HI
START

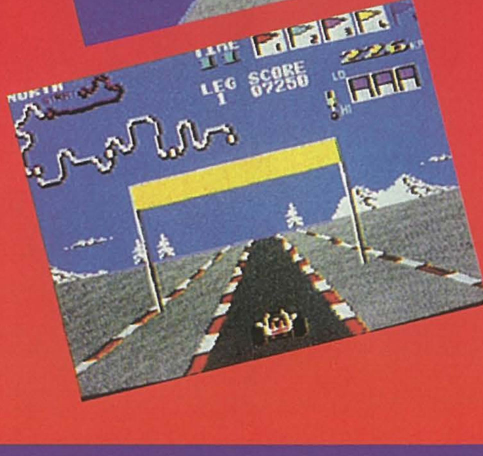

TIME
19
LEG
2
SCORE
10530
SPEED
START
EAST
100



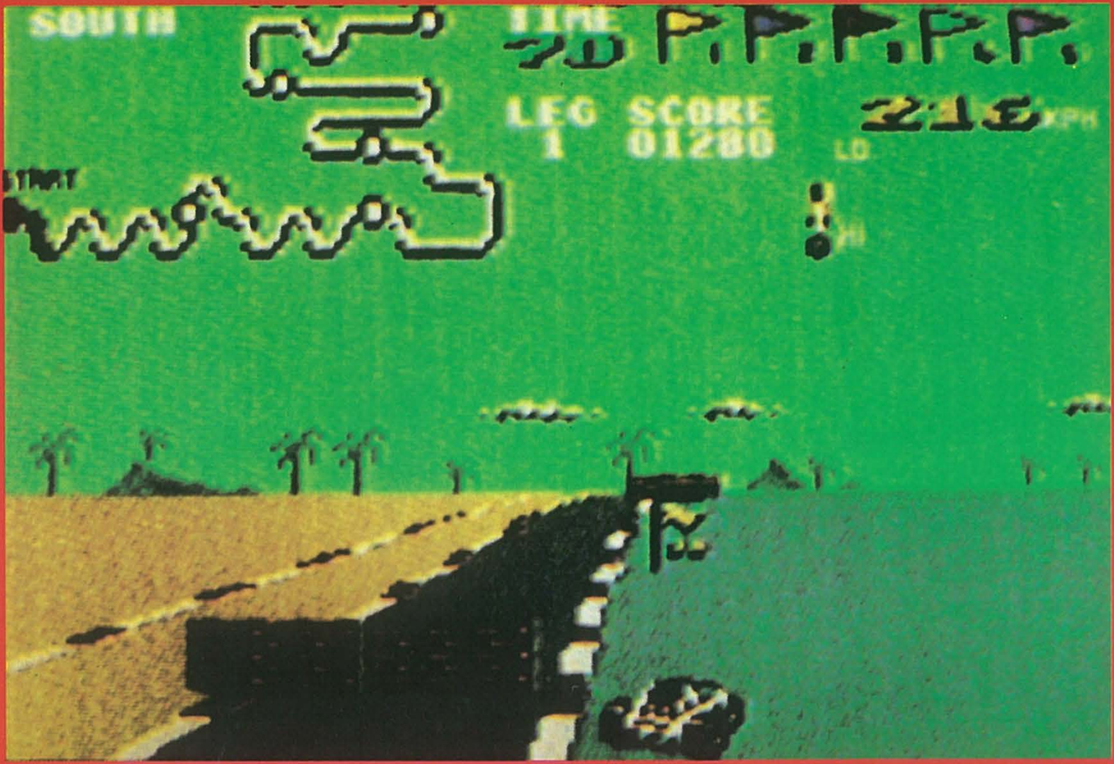
ché se vengono percorse riuscite a raggiungere senza difficoltà il cancello che si staglia all'orizzonte e che vi permette di guadagnare 500 punti. E vi sono anche le bandiere, ma purtroppo la maggior parte di esse sembrano coprire le rocce.
A voi possono piacere o no gli adattamenti, ma a causa della complessità dei videogames delle sale da gioco è assai più difficile retrocedere al convenzionale 8-bit. Ma Elite ha inventato una perla preziosa con questo gioco. I grafici sono disegnati molto bene con uno o due difetti qua e là, come le rocce barcollanti. Il suono è adeguato, ma rischia ancora di essere simile ad un ronzio.
Potrei raccomandarvi una vecchia macchina a due marce e con una velocità massima di 220 miglia all'ora ed un gioco con un debole scrolling e molta ripetitività? Naturalmente! Inizialmente si richiede un po' di tempo per entrare nel vivo della scena, ma in seguito non vi pentirete di aver acquistato il gioco.
Buggy Boy è valido, probabilmente uno dei più accurati adattamenti! Se voi siete un appassionato è un dovere, se non lo siete è ugualmente un dovere.

Cr.Ba.






EAST
START
TIME
LEG SCORE
1 04570
KPH
TIME

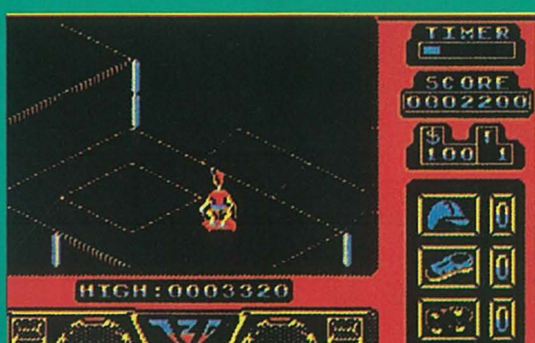

SOUTH
START
LEG SCORE
1 01280
KPH

SCATE OR DIE

Se siete un pattinatore con skateboard e non un giocatore di video giochi dovete cercare Skate or Die che è la più accurata rappresentazione del vostro sport.
Le grafiche, la musica e l'animazione sono eccellenti sebbene l'intera faccenda sia resa deludente a causa dell'incredibile lentezza di caricamento da disco della versione che ho giocato. Il gioco inizia nel negozio di pattini dove potete scegliere la vostra "tavola" e decidere se allenarvi o andare per la vittoria giocando tutte le eventualità. Qui vedrete di sfuggita Rodney, l'attempato teppista proprietario del negozio. Poi è fuori sulla strada dove scegliete in quale prova volete garaggiare, dal semplice pattinaggio con il nome della prova sopra disegnato.
Ci sono cinque competizioni nelle quali potete pattinare individualmente o in sequenza con "gareggiano tutti" ma per questo "gareggiano tutti" dovete avere due joystick e essere contro un amico. Se non avete un compagno, c'è sempre Lester, il computer giocatore.

Rampa e stile libero.
Ci sono un centinaio di piedi di legno ed acciaio, posizionati in un'ampia e liscia sagoma a U che sta aspettando proprio qualcuno come voi che si destreggi in incredibili mosse. Partite sulla piattaforma sinistra e muovete il joystick avanti e indietro per scegliere la vostra posizione di partenza. Quindi fate un salto, avrete 10 passaggi sulla rampa, effettuando mosse a sinistra destra o da entrambe le parti. Quando fate un passaggio, pigiate il fuoco nelle zone pompa per aumentare la vostra velocità e selezionate una particolare mossa.
Avete anche bisogno di piegare il joystick sia nella che dalla direzione dove state andando. Sopra, il canale aereo è grande in quanto deve eseguire un'ampia serie di mosse fino al termine.

Salto alto
Scartate l'eventualità senza senso. Andate veloci per ottenere più slancio. Mentre siete

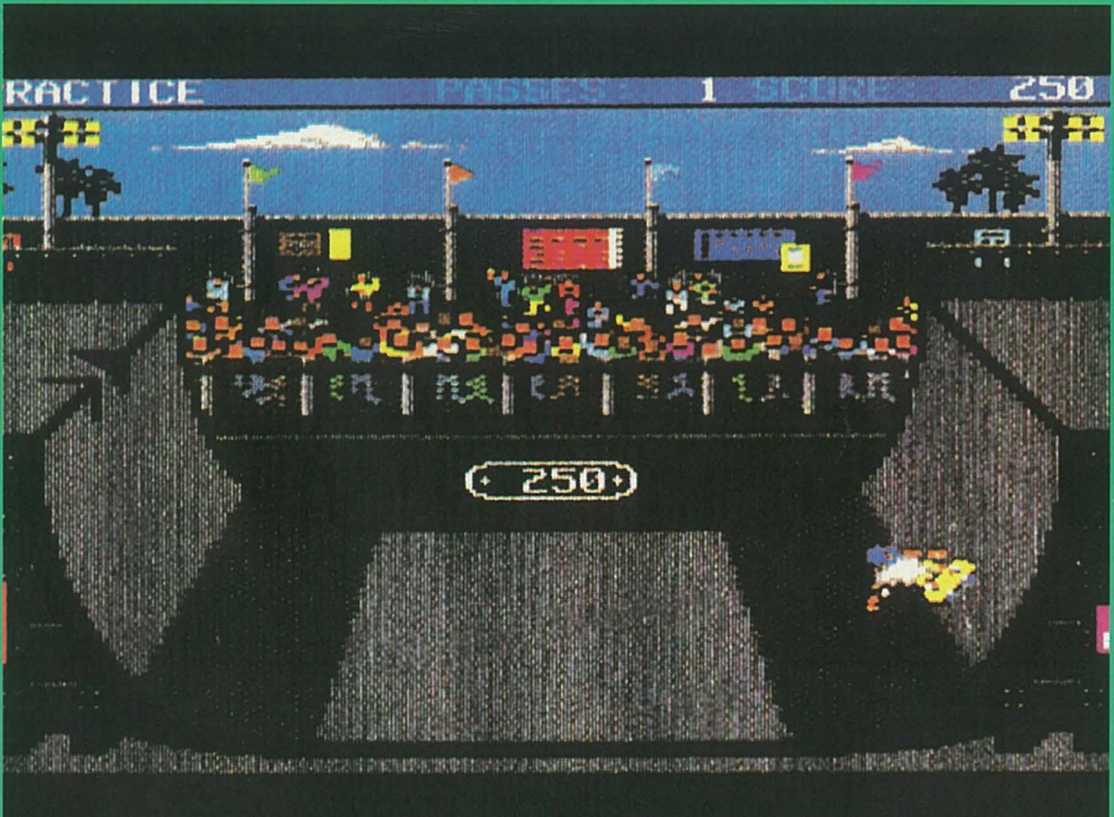


sulla rampa, muovete il joystick rapidamente, in ogni direzione per acquistare velocità, potete comunque ripigliare fiato mentre siete in aria, se volete. Avete un massimo di cinque passi sulla parte destra dove si trova l'asticella di altezza. Naturalmente non dovete aspettare tutti e cinque i passi. Per proseguire e riprovare, pigiate il pulsante quando siete nel punto più alto del vostro salto.

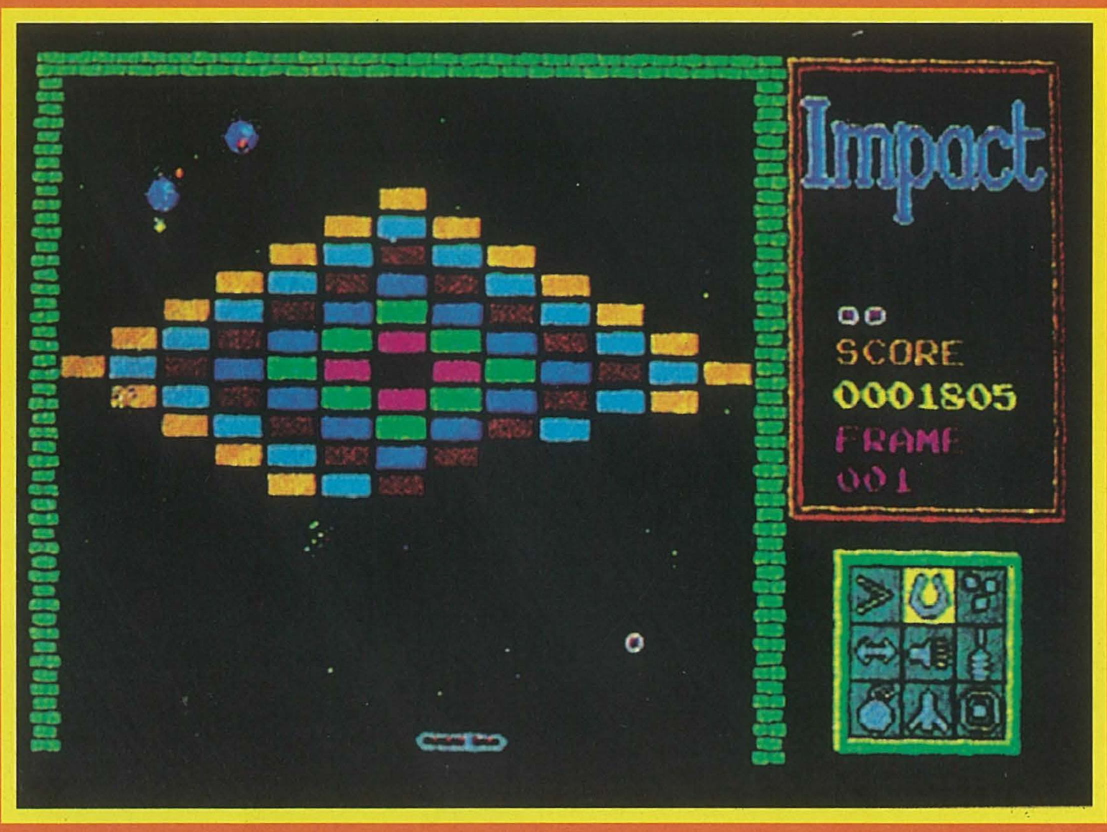
Corsa in discesa
Gareggiate contro il tempo e collezionate dei bonus lungo il percorso. Pattinate sotto, attraverso, in cima, sopra e con ogni tipo di possibilità. Esercitate il vostro stile di controllo su ciascuno. *Regular foot* significa che tirando il joystick indietro potete correre in discesa, joystick avanti vi fa andare lentamente o frenare. *Goofy foot* significa che controllate il pattinatore come se fosse sull'assicella.

Blocco in discesa
Città segreta, vicoli dietro, lattine di pop soda, lattine di miscugli di porcherie, rompete alcune bottiglie, distruggete vasi da fiori e perché nient'altro! Vi battete contro il tempo ed il vostro amico (se non ne avete vi diamo Lester) per raggiungere per primi la strada principale. State attenti, c'è un party di ricevimento che aspetta. I controlli sono come Corsa in discesa, con possibilità di opzioni regular foot e goofy foot. Pigiate e piegatevi verso la direzione nella quale state guardando per colpire abbastanza alto, in mezzo o in basso.
Le regole sono semplici. Due entrano, uno esce. È un radicale nuovo effetto nel gioco della etichetta. Avete cinque passi per prendere il vostro avversario poi questo prende l'asta e la situazione è rovesciata, voi siete quello che dovete prendere per prima cosa tre battute sull'altro così vincerete, ma potreste vincere con due.
I miei giochi preferiti sono il blocco in discesa e la discesa ma gli altri sono più divertenti. Grandi effetti suono ed il conduttore Rob Hubbard fanno di Skate or Die una vera frenesia per i pattinatori.

Dino Gullace

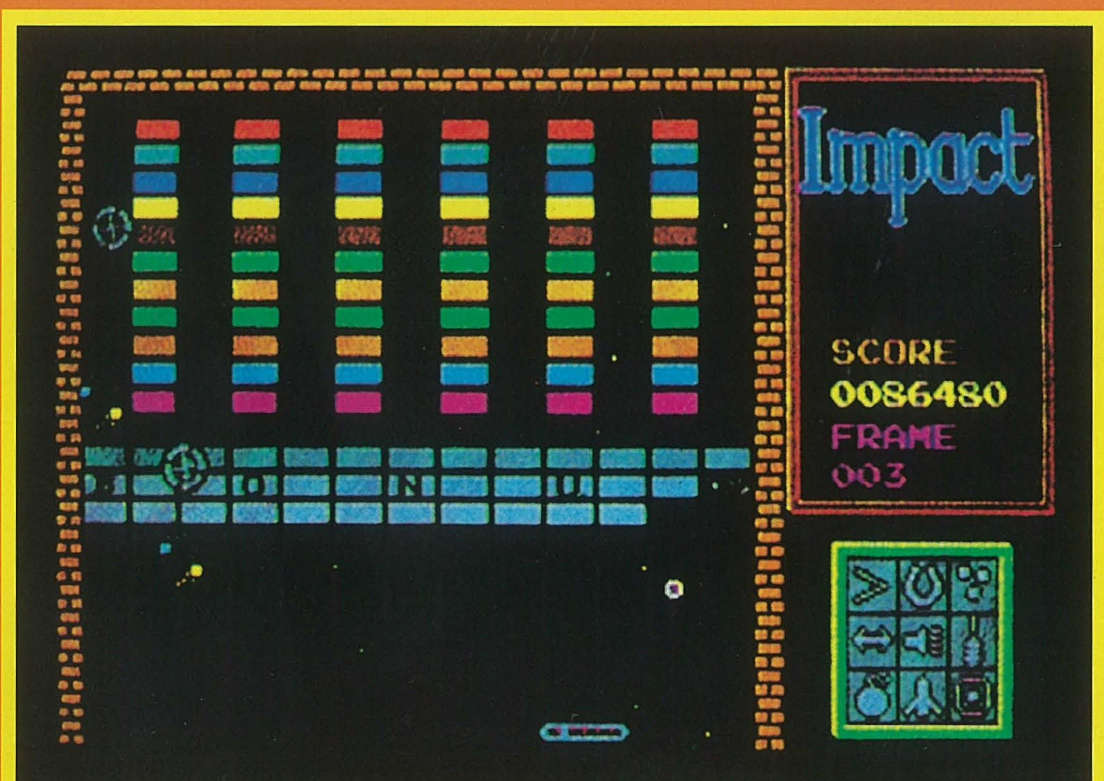


IMPACT

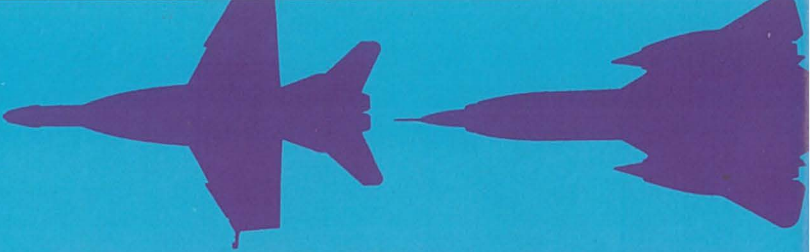


Impact è un prodotto di moda.
Ha l'intento di spolverare i vecchi classici da galleria mettendoli un po' in ghingheri, sperando di guadagnare un po' di voti da quei ''nostalgici pentiti''. Questa particolare alternativa al classico è una versione di Break out. Ad ogni modo Impact è una semplice, armoniosa e accurata interpretazione, con veramente qualcosa in più. Se c'è ancora qualcuno che non è a conoscenza del genere che stiamo trattando, questo è quanto! Tu controlli una nave, una base missilistica, e un grupppo di nemici **colorati** che tu devi manovrare dal fondo: pallottole, bombe, armi che rimbalzano per terra per poi cadere su dei mattoni colorati disegnati in cima alla metà del quadro. Colpisci tutti i gruppi di nemici e falli sparire, passa poi al quadro successivo con un altro disegno.
È molto semplice ed è tutto da giocare. Altri elementi di questo gioco sono pallottole e altri oggetti che cadono a turbina dall'alto del quadro e che dovrai cercar di prendere per guadagnare punti. Raccoglili, diventerai più forte. Altre pallottole che rimbalzano sul tuo quadro ti daranno un'ampiezza maggiore per la tua nave-base così come missili da sparare contro i nemici.
Ci sono anche altri gruppi di nemici invisibili da localizzare ed eliminare prima che i quadri vengano completati. Puoi organizzarti i tuoi mattoni in aggiunta agli 80 quadri del gioco. I paesaggi sono graziosi e i personaggi definiti in modo chiaro, che poi non è né più né meno di quello che ti aspetteresti dal tuo 64. A volte il quadro si fa un po' confuso: mattoni, bonus che cadono dal cielo a girandola, pallottole che con destrezza si muovono sul tuo schermo strani oggetti di varie forme, e missili che cadono ovunque. Certo fa tutto parte del gioco. Anche decifrare quali di questi sibilanti oggetti è pericoloso per te...
Se decidessi di comprarlo per giocare con dei grafici eccezionali da National Portrait Gallery, effetti sonori stereo da sentire in cuffia, nuove combinazioni che ti incuriosiscono... Allora lascia perdere.

t.d.





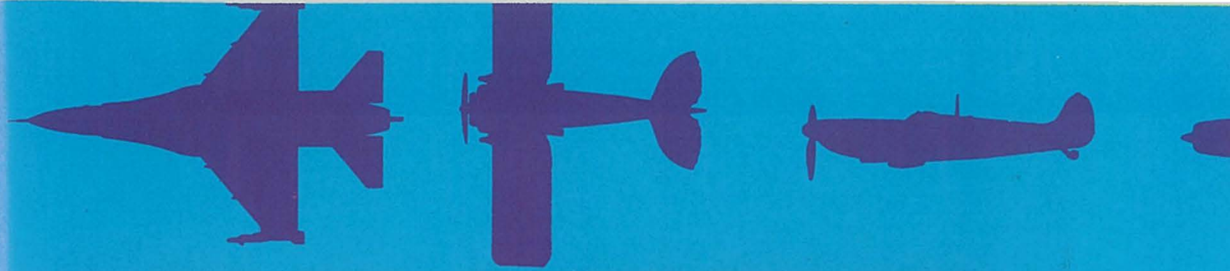


CHUCK ADVANCED FLIGHT TRAINER

CAPT. JOHN HUTCHINSON REVIEW

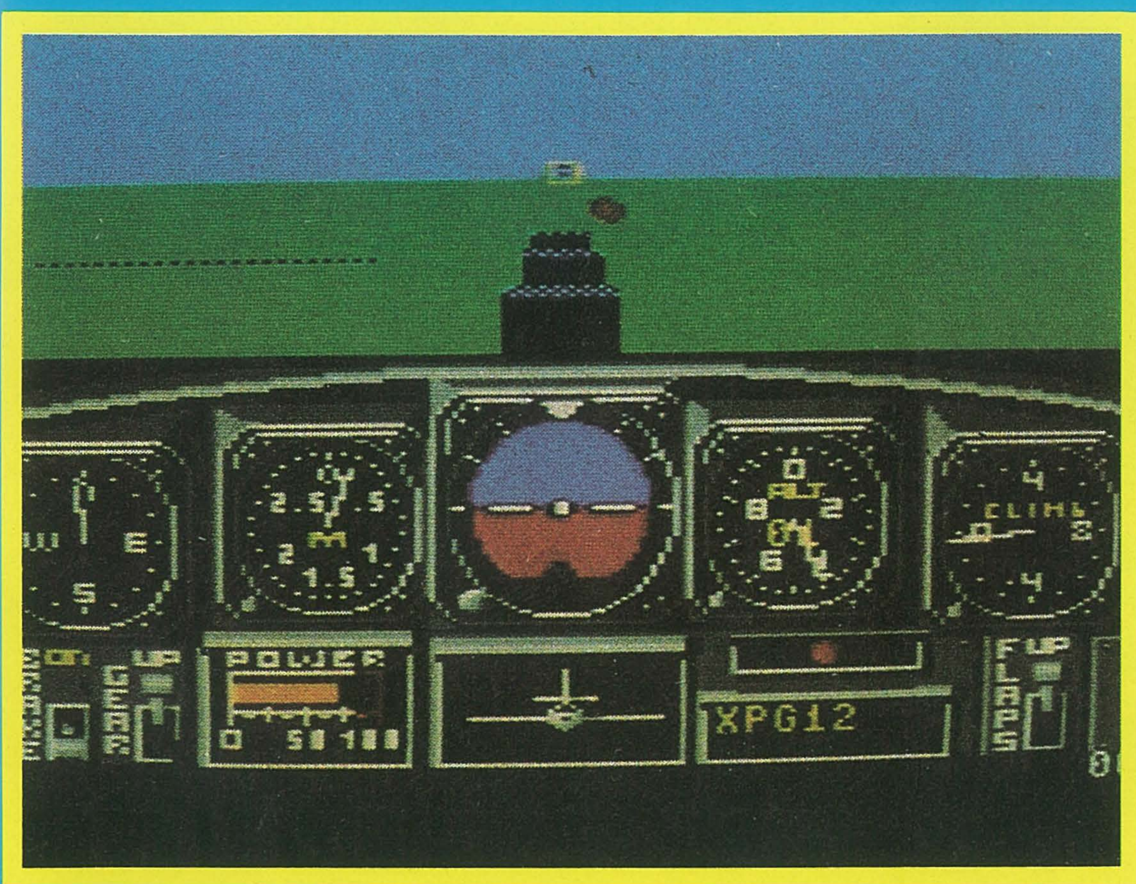
Chuck Yeager's advanced flight trainer (corso avanzato di volo) è il primo simulatore di volo che arriva a noi dopo General Chuck Yeager Usaf, il primo uomo che oltrepassò la barriera del suono nel 1947 con un Bell X-1. Questi sono solo alcuni nomi, ma questo inedito simulatore ci permetterà di volare a bordo di aerei, uno diverso dall'altro. Puoi scegliere se sederti a bordo di unó Spads, di un Match 2 - General Dynamics F/16 o sul Fichting Falcon o ancora su uno dei tre mitici aerei programmati in special modo per attestare le tue capacità di vero pilota e la tua destrezza nel saper maneggiare i comandi. Ad ogni modo essi sono abbastanza difficili da localizzare nel programma.

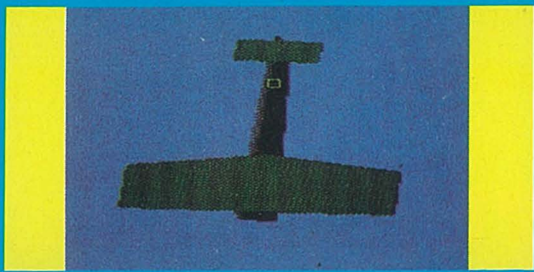
Hai 5 diversi piani a tua disposizione nel gioco: Introductory flight, Test flight, Air racing, Formation flying e Flight instruction. Esiste chiaramente un manuale delle istruzioni che include tutte le specificazioni tecniche per tutti i tipi di aereo ed include un particolare capitolo dedicato alle regole per il volo e alle istruzioni su come eseguire le varie manovre. È meglio leggerlo sempre prima di iniziare una qualsiasi missione. Una volta fatto, la cosa migliore è sedersi dietro e rendersi conto di cosa siano gli strumenti e come funzionano e vedere bene i grafici. Osservando "Introductory flight" ti por-



YEAGER'S

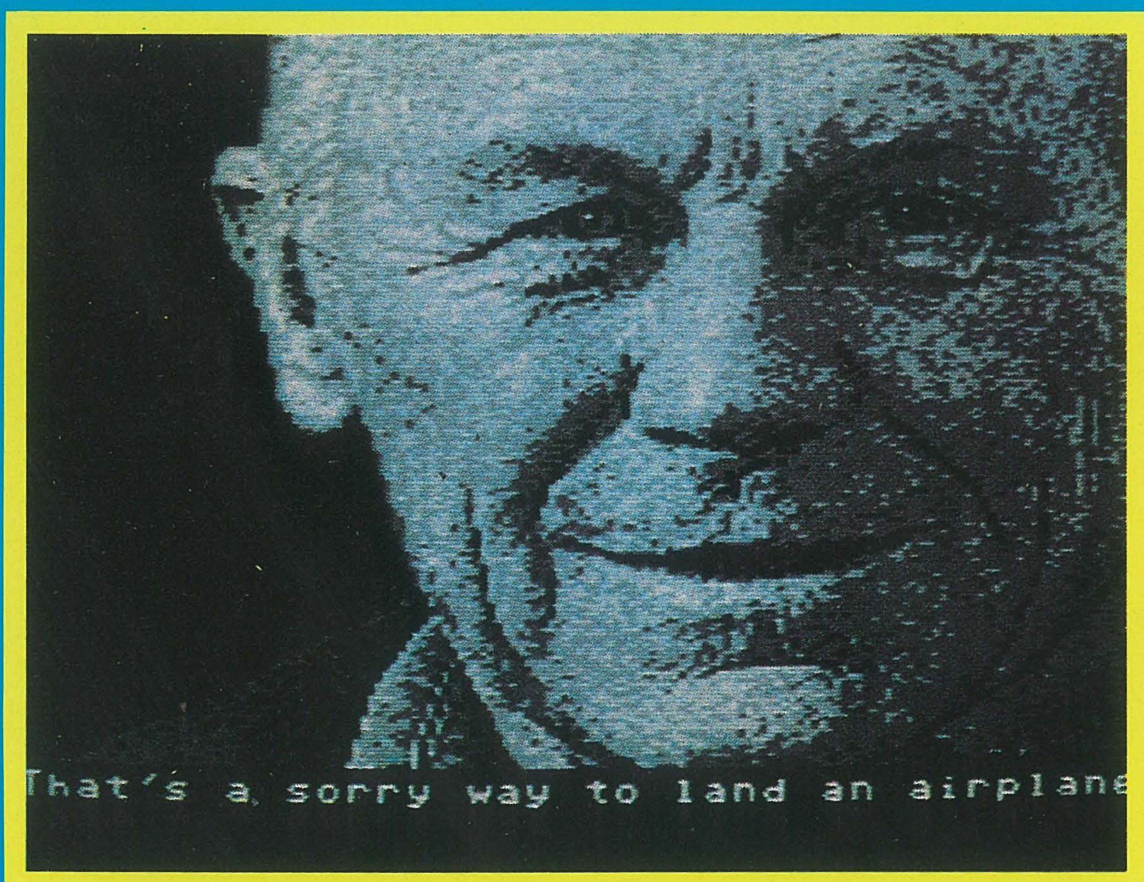
terà in volo, in varie sequenze, facendo un rapido slalom a bassa quota sul mitico XPG-12-Craft "Samurai". Dopo questo — direi — spaventoso impatto, seleziona un altro programma dall'indice. Se non sei un pilota di "Concorde" come me o non hai molta familiarità con i simulatori, allora vale veramente la pena di seguire la sequenza di volo del Flight instruction. Le istruzioni-base ti porteranno a capire le cose fondamentali: come voli a bassa quota, decolli, atterraggi, giravolte nell'aria, discese. Guarda gli esempi e poi prova da solo le varie manovre.
Le istruzioni del corso avanzato includono delle difficili giravolte e delle riprese in quota... Nel frattempo dovresti essere pronto a delle vere e proprie acrobazie aeree. Ci sono le istruzioni su come compiere cerchi della morte, viti oriz-





zontali, frulli o ancora "Cuban eights". Seguile e vedrai, ormai le sentirai in te, sono parte di te e le vedrai chiare e semplici da eseguire. Questa parte è veramente divertente. Per la parte restante pensavo che "Test flight" fosse la più "sfida" di tutte... Qui hai a tua scelta una vasta gamma di aerei dai quali dovrai ottenere i migliori risultati possibili. Con un F-16 Fighting Falcon raggiungevo 82000 piedi d'altezza e poi con Match 2 l'altezza raggiunta andava oltre il vero.
Usa le tue capacità e la tua intelligenza contro i vari aerei nemici e tenta di selezionare le manovre di volo. Le due possibilità che ho trovato meno soddisfacenti e realistiche erano Airplane racing e Formation flying. Le risposte di controllo non erano abbastanza ad "hoc" da permetterti di seguire tracciati di volo, ed inoltre c'era troppo ritardo tra l'una e l'altra. I grafici inoltre non erano poi un granché da permetterti una completa e accurata formazione sulla tecnica di volo. E nemmeno gli strumenti, in particolare l'altimetro, erano in una scala abbastanza ampia da permettere di volare a bassa quota senza problemi. In molte occasioni ho dovuto ingoiare il rospo.
Nonostante tutto, la mia generale impressione è che Chuck Yeager sia un semplice simulatore di volo che ti dà delle vere basi! Gli strumenti sono... chiari e semplici da usare per aiutarti e non metterti alla prova continuamente.
Per esempio puoi atterrare più o meno dove vuoi e volare quanto vuoi. Spesso avrei desiderato che il tutto fosse vero. Ovviamente non lo era, ma mi ha permesso di imparare qualcosa su come maneggiare gli aerei senza dovermi concentrare troppo su determinati dettagli. Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer è qualcosa che vale e che ti istruisce in modo autentico.

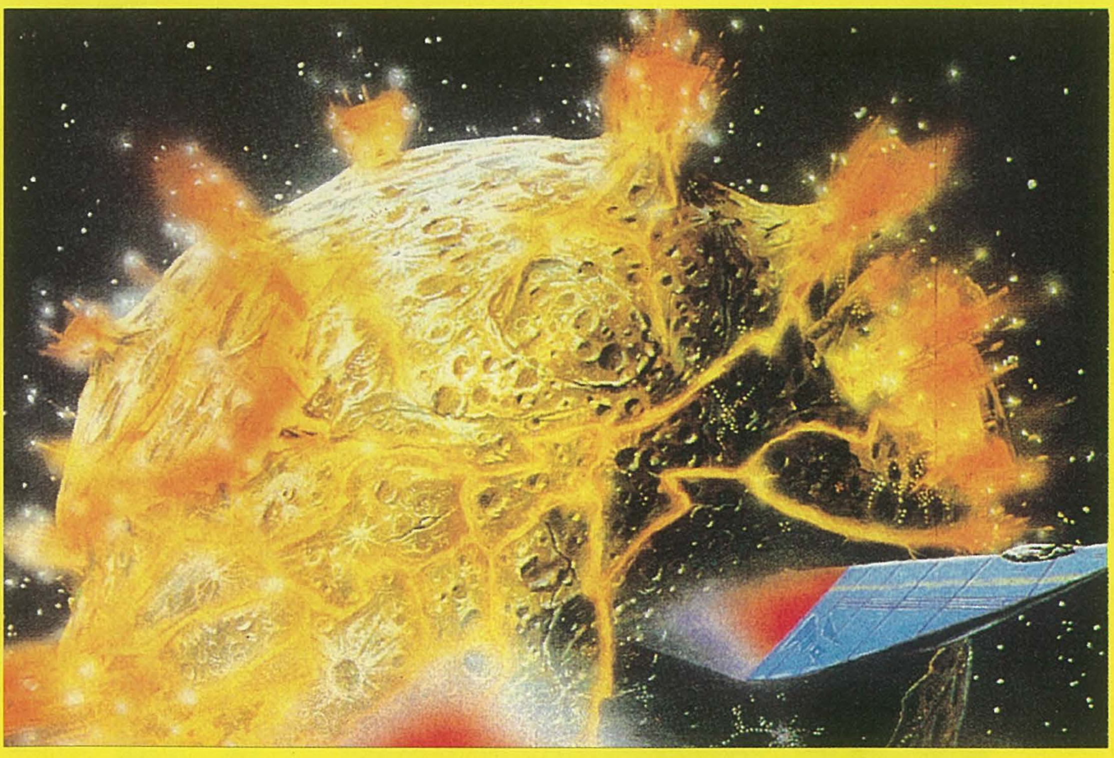
Nino Valli



MEGA APOCALYPSE

Simon Nicol ha inventato questo gioco sulle orme del tradizionale gioco Crazy Comets. Sin dall'inizio del gioco potete esprimere un giudizio positivo, persino lo schermo sembra darsi da fare per suscitare un'ottima impressione e mettere il giocatore nello stato d'animo ideale in modo che sappia già in partenza che si tratta di un colpo eccellente.
Sull'involucro si legge: ''Congratulazioni! Tu ora puoi vantarti di possedere il più grande ed avanzato gioco di spari adattabile persino al tuo Commodore 64/128''. Ed io sono totalmente d'accordo con questa opinione.

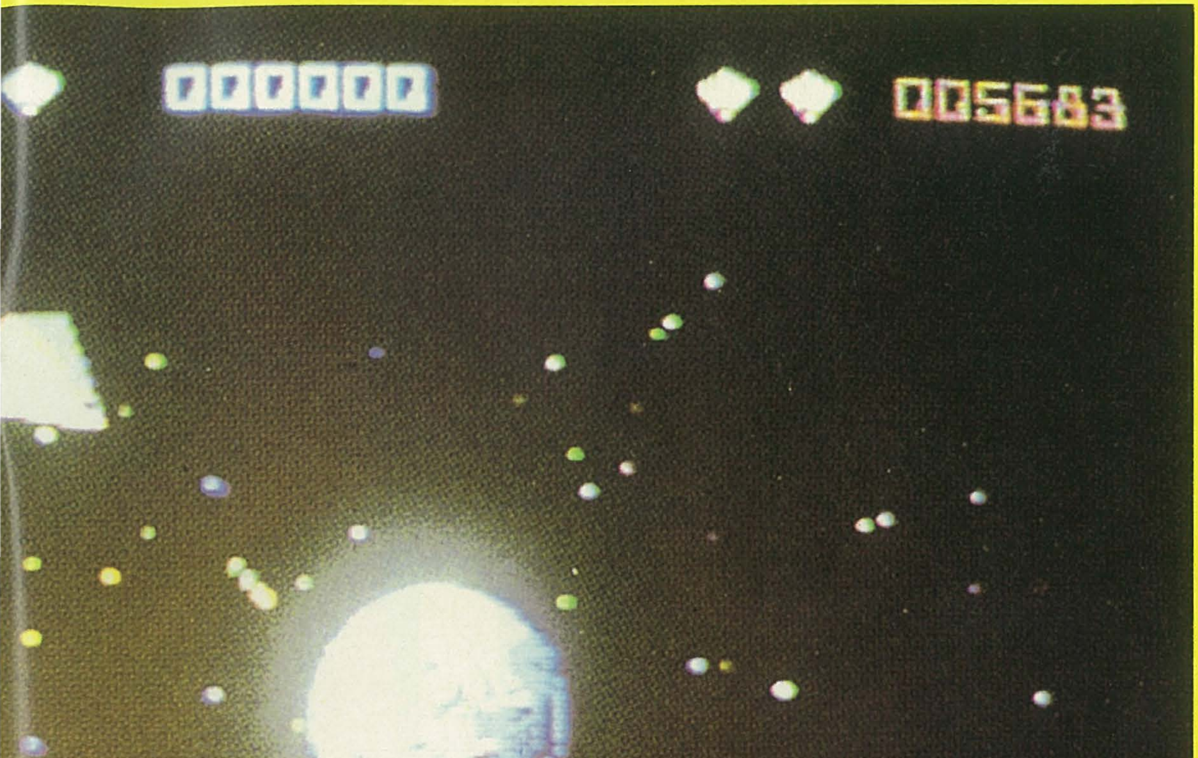
Voi siete stati scelti per esplorare l'universo, per andare coraggiosamente dove nessun uomo è mai andato prima d'ora, per cercare nuove strane ed eccitanti forme di vita e infine per distruggere la luce solare di cui godono.
All'inizio del gioco vi trovate all'interno di una veloce e potente navicella spaziale, quando improvvisamente una cometa si avvicina a voi pericolosamente, come se avesse l'intenzione di schiantarsi contro la navicella: voi distruggete la cometa... e poi cosa succede? Ecco un altro oggetto: se osservate con at-



tenzione, riuscite a vedere che l'oggetto che si sta avvicinando a una elevata velocità è una stella: se la raccogliete, vi darà una maggiore capacità di sparare. Oh, aiuto! Questo è un pazzo, ma da quando ci sono stelle che danno un'ulteriore forza alle navicelle spaziali? Ma cos'è questo? Una velocità ancora più elevata: tutto si sta facendo assai misterioso.
Anche i missili giocano un ruolo importante in questo gioco ed il loro unico scopo è quello di impedirti di raggiungere il regno.
La frenetica attività del gioco, mentre voi cercate di raccogliere un numero maggiore di armi ed oggetti che vi permettano di sparare prima che siate catturati, è assai ripetitiva. La musica è un componimento valido e dal ritmo veloce del grande maestro Rob Hubbard. Non devo però dimenticare la favolosa e gustosa voce che potete udire durante il gioco: non si ode alcun sibilo o interferenza, ed è di per sé un'opera perfetta. Se si considerano insieme il gioco, la musica ed i grafici, il risultato è straordinario.
Vi sono molti tipi di gioco: il primo è il singolo, il secondo il doppio. Quest'ultimo ha due possibilità: due giocatori alleati e quindi giocano insieme, oppure due giocatori nemici e quindi giocano uno contro l'altro.
Questo è un gioco eccellente che non delude le aspettative, tant'è vero che attrae sempre nuovi giocatori.







Quando io ed un paio di amici fummo invitati a giocare con Mega Apocalypse, io ero piuttosto scettico, soprattutto riguardo alle iperboli che il gioco stava facendo. Ma ci mettemmo ugualmente al lavoro. Fantastico! Cinque tipi di suono, effetti sonori, ma dov'è il gioco? Il gioco sembrava non avesse nulla di speciale, e oserei dire, era un po' noioso. Sin da allora mi accorsi dell'errore, ossia non badai al fatto che i colpi che si possono infierire con la leva di comando, simili a quelli di Martech, sono eccezionali.

Non penso di avere avuto il tempo di entrare nel vivo del gioco, ma ora mi rendo conto di quale esplosivo sia. Devo dire che, a mio avviso, ci sono ancora alcuni tipi di gioco che rivaleggiano con Mega Apocalypse, per le mosse splendide che si possono fare su un home computer, ma Mega Apocalypse è fuor di dubbio molto divertente.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

RUN/STOP

1

RUN/STOP
THE 64
MAGIC GAMES

N° 1

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

1 WEST 000 – BUONO
2 CHOBIN II 060 – OTTIMO X
3 BEPPE KID 103 –

LATO B / SPECTRUM 48K

COUNTER

4 CASTLE OF LIFE - 000 – SC[illegible]
5 SLYNKY L'ESPLORATORE 044

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI